no.606
2000年 3/15
アミューズメント通信
MARCH 15, 2000

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2ー2ー1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

会場が小さくなったAOUエキスポ

一般入場増え混雑

出品機は全体的に盛り上がりに欠ける

AOU主催「AOUアミューズメントエキスポ2000」が二月二十五～二十六日、千葉・幕張メッセで開催され、五十八社（前回六十六社）が出展しAM機と関連製品を多数展示した。

事務局によると、会期中の入場者数は一万八千四百五十五人（報道関係を除く）で、前回に比べ七・三%増加した。

うちAOU傘下の会員と出展社に一枚五百円で販売した「招待券」での入場が一万二千六百六十三人（一・八%減）、傘下会員に一社二枚を無償配布した「会員招待券」が八百十五人（〇・二%増）、AOUが関係団体などに配る「特別招待券」が十五人（前回四人）。

また「一般入場券」が計四千九百六十二人（四二・九%増）、うち大人（一枚千五百円、割引券千円）が八一・二%を占めている。なお「一般入場券」は原則として二日目に販売するとしていたが、今回も初日に百二枚を販売した。報道関係は五百七十三人で前回より八・二%減少した。

入場者数が増えたのに加えて会場が前回の三分の二に縮小され通路も狭くなったため、大手メーカーの小間周辺が混雑し小間内は身動きできないほどごった返した。

展示内容については、全体的に勢いがあまり見られず、特に話題となるものや斬新なコンセプトの製品はなかった。

TVゲーム機では映画をもとに画像を一段と向上させたセガ社の飛行レースゲーム「スターウォーズレーサー・アーケード」、演歌が流れる中を大きなハンドルでアートトラックを運転するナムコのドライブゲーム「トラック狂走曲」など、基板タイプではカプコン、ナムコ、サミー、IGS／エイブルの格闘ゲームが注目された。このほかナムコとコナミの新ガンゲーム機に人気が集まった。音楽ゲームは操作方法に新しい試みが見られるが、コンセプトは従来と変わらない。

その他アーケードゲーム機では、ナムコがフライパンを振って中のボールをリングに通すもの、トーゴが足元に出てくるゴキブリを踏みつけていくものを披露し工夫が見られた。プライズマシンは、ルーレットで景品を傾けて落とすタイプがカトウ製作所製を中心に増える傾向にある。このほか携帯電話の待ち受け画面作成機も出品された。

乗物機はホープが開発意欲を示し、運転席をリアルに再現した定置型バスに関心が集まった。

（各社の出品内容は次号以降に掲載）

AOUエキスポ会場のセガ社の小間にて「スターウォーズレーサー・アーケード」の展示のようす

写真はナムコの小間にて、上はフライパンを振る「料理の達人」、下は大きなハンドルでアートトラックを運転する「トラック狂走曲」

動物愛護団体の抗議に

業者はもっと自信を！

ユーエス産業が「釣り堀と同じ」と反論

ユーエス産業㈱（本社大阪、森莞爾社長）製の生きた伊勢エビをつかみ取るユニークなクレーン機「サブマリンキャッチャー」（本紙第604号参照）がゲーム場などで人気となっているが、このほどJAVA（動物実験の廃止を求める会）など三つの動物愛護団体が、同社といくつかの設置店に対し同機の撤去などを求める抗議文書を送付した。これに対し反論する回答書を同社は二月十七日に送った。

市民団体のJAVAが送ってきた「抗議要望書」によると、青少年の小動物虐待は犯罪と密接な関係がある、食材だとしても生き物をもてあそび不必要な苦痛を与えるのは倫理的に問題があり、また青少年はゲームセンターに食材を求めに来ているわけではない、動物保護法（動物の保護及び管理に関する法律）の精神に反する——などを理由に挙げ、同機の製造中止と出荷機の回収を求めている。

また㈳日本動物福祉協会と㈶日本動物愛護協会は、同機は動物をいじめて遊ぶゲーム機であり、生命軽視の風潮へとつながり、青少年への悪影響が懸念される——などを理由に、設置を中止するよう求める要望書を送付した。

これらに対し同社の森社長は、「釣り堀と同じものだ。ヒヨコやハツカネズミなどを使えば動物虐待になると思うが、これらの動物と食材としての伊勢エビを区別しないと倫理観の混乱を招き、かえって社会的に悪影響を及ぼすことになる」と強調。「サブマリンキャッチャー」にまったく問題はないが、価値感にはいろいろあってもよい、としている。

同機設置店の中にはこれらの動きを見て撤去した店もあるそうだが、同社長は「オペレーターはもっと自信を持って対応してほしい」としている。なお米国でロブスターを使ったクレーン機が四年前から出荷されているが、面白いと評価されることはあっても非難されたりすることはなかったとされている。

カトウ製作所の

加藤勇氏会長に

栄子副社長が社長に昇格

㈱カトウ製作所（本社東京都世田谷区北烏山）は二月一日付で加藤勇社長が会長に、夫人の加藤栄子副社長が社長にそれぞれ昇格した、と二月二十二日に発表した。

同社は六四年七月に創業、六五年四月に設立されたアーケードゲーム機の開発メーカー。八九年からSCロケなどのオペレーション部門を担当する㈱ユーズがある。

加藤勇氏は創業以来の社長だが、ちょうど業績が安定しており、余裕を持って業務に当たりたいとして会長に昇格。しかし業務は同じと言う。

ユーズの社長兼任は当面続けていく。

カトウ製作所
（2月1日）会長（社長）加藤勇▽社長（副社長）加藤栄子▽取締役、販売部長渋谷修二

カトウ製作所の加藤勇会長（右）と加藤栄子社長

タイトー、3月期予想

さらに下方修正

カラオケ、家庭用で在庫整理

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は二月十八日、三月期業績予想を下方修正した。売上高が見込みを二十億円ほど下回るほか、中間期に加えさらに四億円分の整理をするため、赤字幅が広がる見通しになった。

修正後の二〇〇〇年三月期の売上高は六百二十億円（九九年十一月の前回予想では六百四十億円）、経常損失は四十四億円（三十億円）、当期損失は四十七億円（三十三億円）が見込まれている。

厳しい環境にあるゲーム場経営部門で、ファミリー層を対象とする新規の大型複合店を展開し、増収効果を上げたが、地方の中小路面店の苦戦などから、全体として前期並みになる見通しで、前回予想を下回ることになった。

中間期でマルチメディア（家庭用カラオケ）と写真シール機の計三十億円を整理することにし、またゲーム開発費の会計処理方法を変更したことにより経費が十億円増えるため、赤字となるが経営体質の改善になることになった。今回の修正ではこれに業務用カラオケ二億円、家庭用ゲームソフト二億円の在庫を整理するため赤字幅を広げることになる。

ゲーム場開設は前期で控えていたが、今期は積極的に展開しており、これらは二〇〇一年三月期に効果が現われる。家庭用ゲームソフトは、「PS2」用に特化して開発を進める。マルチメディアでは、蓄積したノウハウを生かしネットビジネス参入のチャンスととらえ、「メディアボックス」以外にも、携帯電話やパソコン市場に向け展開していく――などとしている。

シチエ、12月期決算

店舗増で増収益

既存店だけだと減収に

㈱シチエ（本社東京、森原哲也社長）は二月三日、九九年十二月期決算を発表。店舗増で増収増益となった。

九九年十二月期の売上高は前年比四・九%増の九十三億八千三百万円、経常利益は二・六%減の十二億九千二百万円、当期利益は六・二%増の六億四千三百万円だった。

部門別売上高は、ビデオ、音楽などのレンタルが〇・二%増の六十億三千万円、ゲーム場が二・四%増の二十七億六千三百万円、カラオケルームが一・二%減の四億二千八百万円、ボウリング場が三・〇%減の一億六千百万円だった。

九九年四月にレンタル部門で「ウェアハウス東越谷店」と九月に「同川口駅前店」、施設部門で七月に「ビリヤードウェアハウス入谷店」をオープンした。

レンタル部内で既存店だけの売上高を見ると二・三%減少となる。またゲーム場、カラオケルーム、ボウリング場を合わせた施設部門の売上高は一四・六%増だが、既存店だけだと五・八%減となっている。

二〇〇〇年十二月期では、レンタル店一、施設店二を新規オープンする予定で、売上高九十六億七千万円、経常利益十三億四千八百万円、当期利益六億八千七百万円と増収増益を見込んでいる。

三井グリーン、12月期予想

増収だが減益に

投資先業績で下方修正

三井グリーンランド㈱（本社熊本県荒尾市、有吉新平社長）は二月十四日、九九年十二月期の業績予想を下方修正した。同社によると、投資先の資産内容と経営成績が悪化したため、将来の損失見込一億五千六百万円を計上することになった。また税効果会計を今期から適用する。

修正後の九九年十二月期の売上高は六十三億二千五百万円（九九年八月の前回予想では六十八億五千六百万円）、経常利益は三億二千万円（二億九千九百万円）、当期利益は七千二百万円（一億三千五百万円）と増収減益が見込まれている。

東京ゲームショウ春

出展3社を追加

ホールごとの配置も発表

CESA主催の「東京ゲームショウ00春」（三月三十一日－四月二日、幕張メッセ）の出展社が三社増えて六十三社になり、出展小間数も千二百六十三小間に増えた。一月十三日に発表した。

その結果、前回に比べ四社（六・〇%）減の六十三社が、二百一小間（一三・七%）減の千二百六十三小間に出展することになった。会場は幕張メッセの全ホール（1から8）で、メインエントランスはホール2に設置。ホール2から6までにゲームソフト関係を、またホール1に物販コーナーと出版関係を、ホール8にキッズコーナーなどをそれぞれ配置する（**7めんに会場レイアウト図**）。

ホール7には多目的の「TGSナビプラザ」が設けられる。ここはイベントステージなどに利用されるほか、「CESAネットワークイニシアティブ」を通じてネットゲームを試すことのできるネットワークゲームコーナーも設けられる。

海外からは米国、英国、韓国、香港からグループで出展する。

京都地裁が

ビスコ和議認可

30%を10年かけて返済へ

九九年五月に和議申請した㈱ビスコ（東京都豊島区要町、登記上は京都市北区衣笠、秋山哲雄社長）に対し、京都地裁は一月二十一日、和議債権の七〇%放棄などを条件とする和議を認可した。二月八日に公告されており、認可が確定した後残り三〇%を毎年八%から一四%ずつ十年かけて返済することになる。

同社は七五年二月創業、八三年八月に設立され、九一年九月東京に移転したTVゲームソフト開発メーカーで、ゲーム場経営部門もある。システム基板の不良在庫に加え、丸石産業などが倒産したため、九九年五月六日に約五十五億円の負債を抱えて和議申請した。

京都地裁では十月二十五日に和議開始を決定（十一月十一日に公告）。今年一月十四日に開かれた債権者集会で和議条件が可決されたのを受けて、このほど和議認可した。

特許・実用新案 出願公告・公開

（1月25日～2月8日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号。特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

一月三十一日＝「ダンスゲーム装置」、コナミ㈱（兵庫）、3003851、10-209879。「エアホッケーゲーム装置」、同、30005573、11-13649。「景品獲得ゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、3004175、6-183349。「遊戯台」、㈱大都技研（東京）、3004645、11-59381。

二月七日＝「遊技設備」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、3006538、9-119386。「景品取得ゲーム装置」、同、3006569、9-335643。「メダル装置」、同、3006571、10-1586。「遊技装置」、李籍雄（韓国）、30007353、11-88503。

登録実用新案

二月二日＝「スロットマシン」、㈲清水企画（長野）、3065257。「ゲーム装置」、㈱カネコ（東京）、3065315。

二月八日＝「ビデオゲーム機筐体用スピーカ付き専用台」、㈱エイブル・コーポレーション（東京）、3065715。

特許出願公開

一月二十五日＝「遊戯台」、㈱大都技研（東京）、12-241770請。「図柄組合せ遊技装置及び図柄組合せ制御方法及び記憶媒体」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12-241772。「ゲーム方法及びゲーム装置」、同、12-243309。「携帯型データ記憶装置及び画像表示機能付ゲーム装置及びデータ通信システム」、同、12-243224。「スロットマシン」、㈱三共（群馬）、12-241773。同、12-241774。同、12-241775。「ゲーム機」、大平技研工業㈱（岐阜）、12-243301。「映像プリント遊戯装置と同装置の管理データ収集方法」、船井電機㈱（大阪）、12-243302。「ゲーム装置および情報記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、12-243305。同、12-243312。同、12-243313。同、12-243314。同、12-243316。同、12-243322。「ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体」、㈱エニックス（東京）、12-243306。「ゲーム体感装置及びゲーム体感方法」、ソニー㈱（東京）、12-243307。「ゲーム装置」、同、12-243310。「ゲーム装置及びゲーム装置用カード」、同、12-243325請。「払い出し型ゲーム機」、㈱タイトー（東京）、12-243308。「複数台で同時に遊ぶテレビゲーム装置」、㈱プレンティー（東京）、12-243311。「電子ペット飼育システム、端末装置、サーバ及び記録媒体」、カシオ計算機㈱（東京）、12-243315。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、12-243317。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、12-243318。同、12-243319。同、12-243320。同、12-243321。同、12-243323。「遊戯用乗り物」、同、12-243326。「遊戯走行乗物装置」、泉陽興業㈱（大阪）、12-243327。「回転遊戯装置」、長谷川薫（埼玉）、12-243328。「利用者画像を人形に合成プリントして、その人形を排出するアミューズメント装置」、㈲アペックス（沖縄）、12-243330。

二月二日＝「ビーズ、ビーズ払出し装置、シール収納容器および収納容器払出し装置」、コナミ㈱（兵庫）、12-33005請。「対戦型遊戯装置」、㈱ナムコ（東京）、12-331788。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、12-33182。「手持型ゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、12-33179請。「勝敗型ゲーム機」、㈱タイトー（東京）、12-33180。「音響発生ゲーム機およびゲーム機用音響発生装置保持構造」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12-33181。「ジャイロスコープ機能付ビデオゲーム用ゲーム機」、宇野省吾（東京）、12-33183。「全身動作入力型のゲーム及びイベント装置」、鯨田雅信（福岡）、12-33184。

二月八日＝「ダンスゲーム装置」、コナミ㈱（兵庫）、12-37490請。「ダンスゲーム装置及びダンスゲーム用踏み台」、同、12-37491。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、12-37497。同、12-37500。「遊技装置」、李籍雄（韓国）、12-37498請。同、12-37499請。同、12-37501請。「ゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、12-37556。「ゲーム装置および記録媒体」、㈱ナムコ（東京）、12-37557。「ゲームシステム、ゲーム装置およびゲームデータ配信装置並びに情報記録媒体」、同、12-37559。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12-37558。「ゲーム装置および情報記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、12-37561。同、12-37562。「遊戯用設備」、オリエンタル産業㈱（大阪）、12-37563。

CSKグループ新年会

ネット活用で事業拡大

セガ社入交社長、伝送速度上げる工夫

大川　功会長　入交昭一郎社長　篠田正治氏　野口悠紀雄氏

セガ社を含むCSKグループによる「新春講演会」が一月二十一日、東京・品川の新高輪プリンスホテルで開かれ、約二千人が招待された。従来のセガ社賀詞交歓会は、九九年からこの催しに吸収された。

講演会と懇親会の二部構成で、講演会では東大先端経済工学研究センター長の野口悠紀雄氏と、映画監督の篠田正治氏が講演、CSKグループの大川功会長とセガ社の入交昭一郎社長が挨拶した。懇親会ではCSKの福島吉治社長が挨拶、オリックスの宮内義彦社長が乾杯の音頭をとり、さらに入交氏が挨拶を述べた。懇親会場にはセガ社「ドリームキャスト」（DC）用新作ゲームソフトや、「DCカメラ」などが展示された。

野口悠紀雄氏は「ネットワークがひらく新しい経済」と題して、米国での電子商取引（e-コマース）の実例を挙げながら、「デルコンピュータによる受注生産のBTO（ビルト・ツー・オーダー）、買手の条件に売手が応じる『リバースオークション』など消費者相手のものから、ビジネス上で取引先を探すものへと広がってきた。小資本でできる、在庫コストが不要、場所の制約がない、スピードが早いなどの特徴を持つが、電子商取引のモデルはまだ確立していない。何か起こっているがまだ分かっていない、ということだ。ひるがえって日本ではどうかと言うと、どうしようもなく立ち遅れている。日本では技術的な可能性はあるが、規制や社会制度が活用を阻んでおり、これらを変えていく必要がある」と語った。

篠田正治氏は「私が映画で出会った人々」と題して、約四十年間に映画作りを通じて出会った国内外の人びとの交流、エピソードを紹介しながら、「最新作『梟の城』でCG映像（一カット最大八分）を組み合わせ、海外でも高い評価を受けた。私はアナログ人間だが、これからの映画作りでは文字と理工学の合体が欠かせない」など語った。

大川会長は、「インターネット時代では個人の選択肢が広がる。また技術、通信、放送、コンテンツが融合する時代になり、e-サービスの時代になる。スピードを上げるためCATV、ADSLも使うようになる。日本のインターネットは米国に比べ遅れているが、爆発寸前の状況にある。日本政府がIT予算を増額し、光ファイバー関係を助成すれば一挙に遅れを取り戻せる。インターネット普及は日米で差があり、日本のほうがきめ細かいものになる。つまり日本には新しいインターネット文化が必ず出てくると思う」など述べた。

CSKグループでは現在五社が株式上場しており、今年から十七社の上場、公開を予定していることも明らかにした。

入交社長は、「インターネットで情報を送る速度はキロ、メガ、ギガと増えているが、56・6キロbpsという現行モデムでは遅すぎ、ゲームでは使えない。ゲームのレイテンシはRPGで〇・一秒、ドライブ／アクションゲームではもっと短かく、格闘ゲームではミリ秒までコントロールしなければならない。このため最も近い場所にサーバーを置き、全体のサーバーをOSでコントロールする。イサオ、セガコムはこのコンセプトで開発を進めており、今年の春か夏にはスタートできる。将来は光ファイバーによるゲームセンターを構築する。家庭にも入り込んでいく。セガ社では五－十年先の技術を採り込んで進めていく」と述べている。

CSKの福島社長は、「パソコンでないインターネット端末としてDCと携帯電話が登場、今年はDCが大爆発することになる。CSKは通信を除き、インターネットに必要なものをすべてやっており、リーダーシップをとり社会の役に立ちたいと望んでいる」と述べている。

CSKグループ新年会の懇親会で（下はDC用カメラ紹介のようす）

カプコンの「DC」用ソフト

格闘ゲームをネットで

KDDが超高速「マッチングサービス」

「マッチングサービス」発表会で（左から）KDDの村上仁己執行役員、平田康夫取締役、カプコンの大島平治専務、船水紀孝常務

家庭用TVゲームでネット対戦する時に、その対戦相手を自動的に探し出すという「マッチング」システムが開発されたことから、その対戦ゲームシステムを一月二十五日、KDD㈱（本社東京、西本正社長）と㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）が発表した。

これはKDDがすでに実施している「データ・オン・デマンドサービス」をもとに、交換制御装置を新たに開発、対戦型ゲーム用の超高速ネットワークサービス「マッチングサービス」として提供することになったもの。郵政省による認可を得て三月一日にサービスを開始する。

このサービスは、通信されたゲームデータが相手側に七十ミリ秒以内に届くという高速性（格闘ゲームが楽しめるレベル）、不特定多数からのマッチング接続、接続相手の個人情報を漏らさないこと、などを特徴としている。プレイヤーは最も近いアクセスポイントまでの接続料金を支払う必要があり、五分間対戦だと六十円前後かかる。

KDDではカプコンからの提案で進めてきたと説明。カプコンは当面、セガ社「DC」用として進めてきたが、「DC」以外でネットワーク対応の可能なゲーム機にすべて対応できるとしている。カプコンなどゲームソフトメーカーはネットワークゲーム用のサーバーを構築する必要がある。

「マッチングサービス」ではまず、プレイヤーがそれぞれサーバーに向けて対戦相手を探すよう申し込む。するとサーバーで対戦相手を検索し、KDDの制御装置で接続する。こうしてプレイヤー同士が対戦ゲームをスタートさせる。

このサービスに対応しているのはカプコンのDC用ゲームソフト「マーヴルVSカプコン2」（三月二十三日発売）、「パワーストーン2」（今春予定）と、「SNK VSカプコン」、「私立ジャスティス学園2」、「ストリートファイターⅢサードストライク」（以上三作は今年予定）。ほとんどが業務用も同時発売となる予定。

カプコン以外のメーカーがこのサービスシステムに参加することは可能だが、具体的なメーカー名は挙っていない。

カプコンの大島平治専務は、「昨年来ネットワークカンパニーをスローガンに掲げ、ネット関連事業に取り組んできた。第一弾として『着メロコレクション』を開発、十二月までに約二千台設置しており、今後も通信分野に戦略をシフトする。KDDが開発したシステムは画期的なもので、大変期待している。またゲーム以外のアプリケーションサービス（例えば株式取引、オークションなど）にも広げたい」と語った。

ゲーム場での対戦ゲームから、ネットを通じた家庭での通信対戦ゲームの実現へと、ゲームの舞台の変化を告げる発表となった。

大野商事の大野社長

市議四期目当選

茨城県取手市市議選

大野商事㈱（本社茨城県取手市）の大野圭一社長が一月三十日、四期連続で取手市議選に当選した。同氏は茨城県アミューズメント施設営業者協会の会長でもある。

取手市は茨城県内でも東京に最も近く、千葉県我孫子市に隣接する郊外都市。今回の市議選は任期満了に伴うもので、定数は四減の二十六で、これに現職二十四人、新人九人の計三十三人が立候補する激戦となった。

投票率五五・六%。投票の結果、大野氏は千八十六票を獲得し十五位で当選した。大野氏は八八年一月の初当選以来、連続して議席を守った。

オリエンタルランドの

高橋元社長死去

東京ディズニーを実現

高橋　政知氏

高橋　政知氏（たかはし・まさとも＝㈱オリエンタルランド取締役相談役、元社長）　一月三十一日午後0時三十八分、心不全のため東京都港区の病院で死去、八十六歳。葬儀・告別式は故人の遺志により、二月三日に近親者のみで行なわれた。自宅は東京都目黒区三田一の四の三の二七〇二。喪主は妻宏子（ひろこ）さん。

「お別れの会」は三月十三日午前十時半から帝国ホテル孔雀の間で開かれる。委員長は加賀見俊夫オリエンタルランド社長。

高橋氏は三十九年（昭和十四年）東京帝大法学部卒業、理研重工業（現リケン）入社。六一年、オリエンタルランドに専務として入社、八三年の東京ディズニーランド開園を実現した。七八年から八八年まで社長、九五年六月まで会長だった。

ミニチュアメリーゴーランドの

常設展示館がオープン

ジョイパックがゲーム場の一部独立

ヒューマックスグループのジョイパックアミューズメント㈱（本社東京、林光男社長）は、メリーゴーランドのミニチュアを展示した「ミニチュアメリーゴーランド・ミュージアム」を新宿・歌舞伎町に十二月八日オープンした。

同ミュージアムは新宿コマ劇場の向かい側にある複合レジャー施設「ヒューマックスパビリオン新宿歌舞伎町」の二階にあり、同社ゲーム場「新宿プレイランドカーニバル」の一部を改装し設置されたもの。展示スペースは約百平方㍍。総投資額一億二千万円。富士ガリバー王国や東武ワールドスクウェアなどにミニチュア施設を導入した実績がある㈱エムアンドエム総研（本社東京、賀篭六実社長）が企画、プロデュースした。

写真は上下とも「ミニチュアメリーゴーランド・ミュージアム」の展示

ジョイパックアミューズメントは、メリーゴーランドのミニチュアを作る欧米の愛好家が集まったミニチュアカルーセルビルダー協会（本部米国ペンシルバニア）に、日本初の会員として九六年五月入会、日本にミニチュアメリーゴーランドの常設展示館の設置を計画、同協会会員の賛同を得て実現させた。館内に三十台のミニチュアメリーゴーランドを展示。米国に十数台の展示館があるが、三十台も展示した本格的なミュージアムは世界で初めてとのこと。

この三十台は米国とフランスの同協会会員十五人が手作りで制作したもので、一台を完成させるのに二ヵ月以上かかる。大きさは直径五十－百㌢、高さ三十－八十㌢。木馬や馬車とともに乗客、支柱の鏡、点灯する電飾などが精巧に作られており、オルガンバンドによる音楽が流れるものもある。すべてガラス張りの陳列台に展示され、それぞれ制作者の名前とコメントを表示。手前のボタンを押すと三十秒間回転するようになっている。

このほか陳列ケース内や床などに大小さまざまなピエロの人形（計百一体）が配置され、欧州の移動遊園地やサーカスのポスターを多数展示し、館内の照度を低くして雰囲気を盛り上げている。またピエロや木馬などのグッズショップもある。

入場料金は五百円（小学生以下三百円）。営業時間は十－二十三時で年中無休。同社では「できるだけ多くの人に見てほしい。売上げより企業のイメージアップに主眼を置いている」としている。なおヒューマックスグループは十四社で構成し、首都圏を中心にシネマコンプレックス、ゲーム場、飲食店、ゴルフ場などを展開している。

ナムコワンダーパーク

愛知稲沢に開設

ボウリング場とゲーム場

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、愛知県稲沢市内に大型AM施設「ナムコ・ワンダーパーク稲沢」を十二月二十三日オープンした。

これは同社がSCなど商業施設のキーテナントとしてボウリング場とゲーム場を中心に構成し展開している「ワンダーパーク」の十店目となるもので、東海地区では初めてとなる。大型複合商業施設「アピタ稲沢店」の敷地内に隣接して建てられたアミューズメント棟の二－三階に設置され、営業面積は三千二十八平方㍍。総投資額約五億五千万円、年間の入場者数六十万人、売上げ五億五千万円を見込んでいる。同商業施設は郊外型で、駐車場が三千二百台収容と広い。

ゲーム場部分は「ナムコランド稲沢店」として三階全フロアと二階の一部を使用し、営業面積は千七百八平方㍍。設置機械はTVゲーム機、プライズマシン、メダルゲーム機などAM機とビリヤード十二台を含め計約二百台。風営八号店。

ボウリング場は全国七店目となる「ワンダーボウル」で二階にあり、二十レーンを設置。営業面積約千三百平方㍍。一ゲーム中一回の投げ直しができるなど独自のルールを採り入れている。夜はブラックライトでピンを浮かび上がらせる演出などがある。また同フロアに軽食もできるカフェがあり、客のプレイ場所へ飲食物を運ぶサービスも行なう。

同施設は幅広い客層をターゲットにしており、開放感がある吹き抜けを中心に明るく華やかな色彩を基調とした装飾になっている。営業時間は十－二十三時。なお同施設内に、シネマコンプレックス（九スクリーン、ユナイテッドシネマ運営）も同日オープンした。

「ナムコ・ワンダーパーク稲沢」の外観（上）と店内のようす

静岡県協、通常総会

非行防止で討論

事業計画は従来どおり

静岡県アミューズメント協会（事務局田方郡修善寺、星谷清重会長、会員三十四社）は一月二十六日、伊豆長岡温泉のホテル天坊で平成十二年度通常総会および一月例会を開催した。

同総会には委任十一社を含む二十八社が出席、星谷会長が議長となって進められた。

九九年度に正会員としてアクト浜松、ゲームパーク汐乃路、賛助会員として恵サービスの三社が入会。また正会員のスルガレジャーサービス、東横商事、賛助会員のジャレコ、トーワジャパン、ピープル、片柳商事の六社が退会したとの報告があった。

九九年度事業報告案、決算案、二〇〇〇年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については前年度を踏襲し、具体的に事業を推進する各委員会（事業、購買、親睦）の担当役員も再任となった。

一月例会には賛助会員も含め二十名が出席した。星谷会長が、「AOUでの消費税問題の会合に出席したが、これといって決め手になるような対策はなかった」と報告した。また県内カラオケ業者団体から、非行や営業妨害的行為をする少年に注意を与えるための従業員用腕章などの制作を県警に共同で要望してはどうか、という打診があり、これについては「効果に疑問がある」などの意見が出され、正副会長に一任することになった。

このほか東海地区協議会の店舗管理者講習会を同協会主催で三月中旬に開催すること、今年の親睦旅行の検討、出席メーカー（セガ社、シグマ、エスケイジャパン）による新製品の紹介などがあった。

上の写真は静岡県協・通常総会のようす

神奈川県協、通常総会

村山会長ら再任

「ゲームの日」ビデオ観賞

神奈川県アミューズメント施設営業者協会（事務局川崎市、村山嘉男会長、会員二十八社）は一月二十日、熱海のホテルニューアカオで第三回通常総会を開き、任期満了に伴う役員改選により村山会員を再任した。同総会には委任十社を含む二十一社が出席した。

九九年度事業報告案、決算案、二〇〇〇年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

役員改選による新態勢は次のとおり。

会長＝村山嘉男氏（㈲東横娯楽）、副会長＝郷原弘薫氏（㈱ナコス、兼会計）、兵井勝氏（㈱マタハリー）。

理事兼監査＝山下顕治氏（㈱あつみ）。以下理事は㈲サンインターナショナルリミテッド、吉沢興業㈱、㈱富士娯楽、㈱スリーエヌ、㈱セガ・エンタープライゼス、㈱シグマ、㈱三栄、㈱タイトー、㈱ナムコからそれぞれ選任された。

総会終了後、地元テレビ局が放映した昨年の同協会主催「ゲームの日」イベントのもようのビデオを観賞した。

コナミ

映画提携の第一作発表

コナミは米国ユニバーサル・インタラクティブ・スタジオ社とユニバーサル映画に基づくTVゲームソフト開発で提携したが、その第一作として家庭用「ナイトメア・クリーチャーズ2」を、今春出荷することになった。PS用とDC用で価格未定。一月二十六日に発表した。

コナミはゲームコンテンツの新たなジャンルとして、スポーツゲーム、音楽ゲームに続く「映画ゲーム」をスタートさせるとしている。映画ゲームの第一作となる「ナイトメア・クリーチャーズ2」は、ホラーアクションアドベンチャー分野に属する「ナイトメア・クリーチャーズ」の続編。映画のような最新のグラフィックが含まれる予定。

公取委がパチスロのアルゼ立ち入り
抱き合わせ販売の疑い

公正取引委員会は二月三日、アルゼ㈱（本社東京、岡田和生社長）の本社、営業所、代理店など約十ヵ所を独占禁止法違反（不公正な取引方法）の疑いで立ち入り調査した。同社パチスロ機「大花火」のヒットに伴い、抱き合わせ販売したという疑いが持たれたもの。

「大花火」はヒット作「花火」に次ぐ第二作として九九年十一月に発売され、年末とも重なり、供給が追いつかないほどの人気となった。そのため古いタイプのパチスロ機を抱き合わせで購入するよう、アルゼがパチスロ店に強制したとされた。

これに対しアルゼは、同社製品を買ったパチスロ店の実績に応じて優先的に割り当てたにすぎない、また古いタイプの製品在庫はないので、疑われるような事実はないとしていたが、二月十七日に「お詫び」を出した。

それによると、三百五十人の販売担当者の中には「抱き合わせでないと販売できないかも知れない」と言うような未熟者がいたことが判明した。こういう不祥事が起らないよう約束するとともに優先順位も廃止する――などとしている。

これは「七号営業」用遊技機に関するものであるが、「八号営業」用ゲーム機でも「抱き合わせ販売」がしばしば問題になることがある。しかし公取委が調査するところまで至っていない。私的独占の禁止及び公正取引の確保に関する法律（独禁法）は、抱き合わせ販売を「不公正な取引方法」のひとつに掲げ、事業者はそういう「不公正な取引方法」を使ってはいけない、と定めている。

人事異動

タイトー
（2月1日）技術サービス部長、大橋高治

タカラ
（2月18日）社長国内事業統括本部長兼社長室・21NEW TOYS LAB担当（顧問国内事業統括本部副本部長兼広報室長）マーケティング本部長佐藤慶太▽物流革新プロジェクトリーダー兼物流部長（ロジスティックス本部長）取締役橋本卓雄▽営業本部長（マーケティング企画室長兼経営企画室担当）同山崎芳郎▽ライフカルチャー事業部担当兼同事業部営業部長（営業本部長兼大阪支店長）同森川雅博▽取締役（人事部長）総務部長細谷憲雄▽同営業本部推進室長、営業本部副本部長水谷英次
最高顧問21NEW TOYS LAB室長（会長兼社長）佐藤安太▽社長室長（経営企画室長）浅野健二郎▽大阪支店長（営業本部営業推進室長）中村渉

▼機構改革＝①管理本部、ロジスティックス本部、グループ本部を廃止、②経営企画室、広報室、社長室を新設、③GIRLSマーケティング部とNEXTマーケティング部を統合し、第一マーケティング部とする、④BOYSマーケティング部を第二マーケティング部に改称、⑤ライフカルチャー営業部を統合し、ライフカルチャー事業部を新設、⑥技術部、仕入部を統合し、生産管理部を新設、⑦物流革新プロジェクトを新設し、物流部を編入、⑧21NEW TOYS LABを新設、⑨人事部を総務部に統合

シチエ
（3月30日）退任（取締役）馬場正信

ナムコ
（4月1日）兼研究開発部門担当、常務石川祝男▽ウェブ&モバイル担当（研究部門担当）執行役員中村繁一▽ナムコ・デジタルハリウッド・ゲームラボ担当（第一開発部門担当）同沢野和則▽第二開発本部長（CS開発本部長）同横山茂▽第三開発本部長（開発設計本部長）同大杉章▽設計生産部門担当（生産部門担当）同木下次男▽営業推進本部長（営業本部長）同広田清一

第一開発本部長（開発二部長）佐野孝▽技術本部長（開発四部長兼開発技術部長）田城幸一▽設計一部長（開発設計本部次長）川田哲男▽設計二部長（生産技術部長）内藤峰▽東日本営業本部長（営業一部長）東啓二▽西日本営業本部長（営業三部長）出川敬司▽業務推進部長（営業四部長）吉沢伸幸▽MD統括部長（営業企画部長）新沼和広▽営業企画開発部長（MD開発部長）石村浩二▽NM事業部長、野宮公典

研究・開発・生産管掌付部長、徳江晶彦▽製商品計画調整本部部長、宮坂実智夫▽第一開発本部部長（開発三部長）岡本達郎▽第二開発本部部長（VS開発部長）中村勝男▽同（CS開発部長）普川隆志▽同、中谷始▽第三開発本部部長（EMG開発部長）時任哲夫▽同（ATM開発部長）緒方満▽技術本部部長（研究部長）小川徹▽同（バーチャル・テック研究室長）馬場哲治▽設計生産部門担当付部長、大沢光治

東日本営業本部東海エリア担当部長（営業五部長）太田保之▽西日本営業本部大阪エリア担当部長（営業二部長）高木信行▽同九州エリア担当部長（営業六部長）小林徹

▼機構改革＝①研究部門、第一開発部門、第二開発部門を統合し、研究開発部門と新規プロジェクトを設ける、②研究開発部門に第一開発本部、第二開発本部、第三開発本部、技術本部を新設、③生産部門を廃止し、設計生産部門を設ける、④設計生産部門に設計一部、設計二部を新設、⑤営業部門にNM事業本部NM事業部を移管、⑥販売部門にサービス部を移管、⑦NM事業本部を廃止

事務所移転

㈱SNK・東京支店＝東京都江東区有明三丁目一番二十五号、有明フロンティアビルB棟7F、☎5530-2080、東日本営業部販売課☎2082、同営業統括課☎2081、東京コンシューマ部☎2083、宣伝課☎2084。

㈱日達遊戯＝甲府市丸の内一丁目十五番二号、昌栄ビル、☎（055）232-0193、日達健社長。

新会社設立

㈱アイエルワイコーポレーション＝東京都港区赤坂二丁目二十一番十五号、赤坂OSビル5F、☎5549-9544、馬場正信社長。

論潮
プレイ時間

「かつては百円で十分間遊べたのが今では三分だし、数ヵ月待てば（待たなくて同時発売なんてのもある）家庭用ゲームソフトで出てくる。オペレーターが収入アップとプレイ時間短縮ばかり追いかけると、ゲーム場経営は近いうちに立ちゆかなくなる。どうしても売り上げ減になるなら、プレイ時間を長くしたほうがいい」――こういう意見がゲーム場のプレイヤーには多い。遊ばせないようなゲーム場に対してかれらは見切りをつけ、黙って去っていく。

一方、特殊なケースとして一ゲーム十円を売りものにするゲーム場がある。売り上げの良くない機械、基板はすぐさま処分される、などと紹介されたりする。しかし一ゲーム十円の秘密は、難易度を最高に上げ、持ち機を一機にするなど最もプレイ条件を厳しくしていることなどは明らかにしない。

これらは賭博やゲーミングとは無関係のAMゲームとしてのTVゲームの話だが、東京など各地で賭博遊技はこのところ勢いを盛り上げている。かつては客から現金を巻き上げるだけだったのが、最近では客にある程度勝たせて、のめり込ませてから巻き上げる、というふうに方針転換してから違法な店も客も増えてきたと言う。「八号営業」を設けた風営法の趣旨からすると由々しき事態であるが、警視庁や東京のオペレーター協会、警察庁やAOUはこの件をタブー視して、あまり触れたがらない。

自分たちにとって都合の悪いことは知ってもらいたくない、という気持ちはよく分かる。ましてや、AMゲーム機のオペレーターにとって本来関係のない賭博遊技について話題にするのも汚らわしいことだと思われる。

しかし警察の立場からすると、関係ないどころか賭博遊技とAMゲームは同じなのである。そういう現実を認めたくないならば、どうしたらよいのか。オペレーター協会はこの問題を避けることができないし、避けるべきではないと思われる。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国連邦控訴裁

逆解析の合法性を確認

「VGS」予備的禁止命令を破棄

米国コネクティックス社(カリフォルニア州サンマテオ、ロイ・マクドナルド社長)のエミュレーター「バーチャル・ゲーム・ステーション」(VGS)は、ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE、本社東京、久多良木健社長)の著作権を侵害していない――米国第九巡回区連邦控訴裁判所は二月十日、こう判断し、連邦地裁が認めた予備的禁止命令を破棄した。

コネクティックス社はSCE「プレイステーション」(PS)用ゲームソフトを、マッキントッシュ上で使えるようにするソフトウェア(この種のものはエミュレーターと呼ばれる)「VGS」を開発、九九年一月五日に開催された「マックワールドエキスポ99」(サンフランシスコ)で披露するとともに、約五十ドルで発売した。

これに対しSCEと米国子会社は一月二十七日連邦地裁に著作権侵害訴訟を提出するとともに、予備的禁止命令(仮処分と同様のもの)を申請した。この本訴は継続中であるが、サンフランシスコにある連邦地裁は四月二十日、マック版と開発中のウィンドウズ版「VGS」はSCEの著作権を侵害するおそれがあるとして、その出荷を予備的に禁止するとの命令を出した。このためコネクティックス社は連邦控訴裁に抗告した。

予備的禁止命令を破棄し、連邦地裁に差し戻す決定をした連邦控訴裁決定は二十五ページにわたる意見書で明らかにされているが、「PS」のBIOS(バイオス)を解析したリバースエンジニアリング(逆解析)は何ら著作権侵害に該当しないとする、これまでの司法判断を改めて確認するものとなった。

連邦控訴裁は、セガ社対アカレイド社事件(九三年に連邦控訴裁判決)などの判例、著作権の保護はアイデアに及ばないなどの条文を前提に、①「VGS」にはSCEのいかなる著作物も含まれていない、②「PS」BIOSを逆解析した際の中間コピーは、フェアユース(公正使用)に該当し、著作権侵害とならない、③SCEはPS市場をコントロールしたがっているが、著作権法はそういう独占権を与えるものではない、と示した。

今回の予備的命令破棄決定は、これほど訴訟の核心に触れるものだけに本訴への影響は避けられない、と見られる。リバースエンジニアリングが合法であるとの米国連邦裁判所の判断は一段と確実なものとなった。

コネクティックス社は「ソニーとの訴訟に決定的に勝利した」と発表。すぐさまマック版「VGS」の出荷を再開し、ウィンドウズ版についても近日中に出荷する予定。

SCEは本訴が継続中であるため、予備的禁止命令を破棄した今回の決定については特にコメントしないとしている。

なおコネクティックス社エミュレーターとは別にブリーム社のウィンドウズ版「ブリーム!」があり、SCEは訴訟を継続しているが、「ブリーム!」についての予備的禁止命令は当初から認められていない。

スロットマシンの絵柄

子ども向け禁止

ネバダ州が新ルール定める

子ども向けのキャラクターを使ったゲーミング機が、米国ネバダ州で禁止されることになった。一月二十七日、ネバダゲーミング・コミッションが、四ヵ月間にわたる論議に終止符を打った。

ラスベガスなどのカジノで最近、アニメ番組などのキャラクターをスロットマシンなどに採用する傾向が強まってきていた。二十一歳未満の者はカジノのギャンブルエリアに入ることは許されていないし、未成年者にギャンブルをさせることはカジノオペレーターに禁止されているにもかかわらず、である。

あるメーカーが昨年秋に、TVショー番組「マンスターズ」を採り入れたスロットマシンの販売許可を申請したため、一挙にこの「ちびっ子のためのスロットマシン」が問題になった。

ネバダゲーミングコミッションは、「二十一歳未満の者向けに使われるキャラクターを、スロットマシンなどのゲーミング機で使用してはならない」という新しい規則を作った。ただし、すでに製品化したもの、古くからあり大人が親しんでいるキャラクターに関するものは除外される。

スロットマシンで使えないキャラクターの例では、ポケモン、サウスパークなど。使っていいのはベティ・ブープ、エルビス、モノポリーなど。

ゲーミング機最大手メーカー、IGT社では、「二十一歳未満の者をギャンブルに引っぱり込むつもりはないので、この規則を歓迎する」との姿勢を示した。

この日のゲーミングコミッションでは、コナミゲーミング社などにゲーミング機の販売、営業などのライセンスを認めたが(本紙前号第2めん参照)、最大のトピックは「ちびっ子のためのスロットマシン」禁止が決まったことであった。

リラックスを目的に

乗馬を模擬体験

韓国メーカーの「マドリ」

韓国のマ・ドゥ・ワ社(ソウル)開発の乗馬体験マシン「マドリ」が、昨年のIAAPA、韓国アミューズワールドで展示され注目されている。販売は米国ジェイ・セミコン&アミューズメント社(ロサンゼルス)。

実際の小馬をモデルに作った乗物に乗り、手綱で左右の方向を指示、二ヵ所の拍車ボタンでスピードを上げる。前方画面には三次元方式で前方の風景が示され、馬の動きに伴う音響効果、スピードに合わせた人工的な風も用意されている。

緑の草原で風に吹かれながら乗馬を楽しめるというシミュレーターで、硬貨作動式になっている。メーカー側は、都市生活から逃れてリラックスするのが目的としている。

Ma Doo Wa's “Madori"

International Trade Show

AmEx 2000 (Dublin, Ireland)	Mar. 7-8
Enada Spring'00 (Rimini, Italy)	Mar. 9-12
India Amusement Expo'00 (New Delhi, India)	Mar. 15-17
Fexpo'00 (Barcelona, Spain)	Mar. 22-24
Theme Parks & Fun Center Show (Dubai, U.A.E.)	Mar. 28-30
ASI 2000 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31
Tokyo Game Show'00 Spring (Chiba, Japan)	Mar. 31-Apr.2
World of Entertainment (Prague, Czech)	Apr. 27-29
China Amusement Expo'00 (Beijing, China)	May. 3-6
TiLE'00 (London, UK)	May. 9-11
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May. 11-13
AALARA'00 (Gold Coast, Queensland, Australia)	May. 22-25
Asian Amusement Expo'00 (Hong Kong)	July. 12-14
Salex'00 (Sao Paolo, Brazil)	July. 20-22
Exime'00 (Mexico City, Mexico)	Aug. 2-3
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Aug. 17-20
AMOA Expo'00 / Fun Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.20-22
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept.21-23
World Gaming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 18-20
IAAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 15-18

AM業界向け

ポータルを開設

英国レジャーハブコム社

英国レジャーハブ・コム社がATEI00を機に業務用AM業界向けポータルサイトをスタートさせた。世界的規模で業界の情報を提供する、としている。LeisureHub.com に接続すればその内容は分かる。

右下の写真は(左から)IAAPAのルネ・アジス議長、ジョン・グラフ会長、レジャーハブ社のティム・バットストーンCEO(BALPPA副会長)、BALPPAのスタン・ボルム会長、BACTAのサイモン・トーマス会長。

ATEI00の同社小間では、アメリカ、ヨーロッパ、アジア、極東、アフリカのそれぞれ民族衣裳を着たモデル嬢が愛嬌をふりまいた。

米国コインコが英国マネーコントロールズ社を買収

紙幣、硬貨処理で再編

米国コインアクセプターズ社(ミズーリ州セントルイス、ジャック・トーマス社長)は一月二十五日、英国のマネーコントロールズ社を買収したと発表した。

コインアクセプター社は「コインコ」のブランドを持ち、紙幣識別機などで有名。

マネーコントロールズ社は九八年十一月、硬貨処理で知られる英国コインコントロール社と、紙幣識別機で知られる米国アーダック社を統合したもので、英国のクァドラマチック社の子会社。株式を公開している。

英国ATEI-00

登録入場2万人を割る

AMゲーム機では、今回話題作少なめに

欧州最大の遊技機展、英国ATEI(アミューズメント・トレーズ・エキジビション・インターナショナル)00は一月二十五-二十七日、ロンドン市内のアールズコート展示場で開かれ、登録入場者数が昨年を下回ったが、国際展として充実した。カジノ機器展示会のICE(インターナショナル・カジノ・エキジビション)、巡回遊園業者のためのLPAS(ロンドン・パークス&アトラクションズ・ショー)を併設。英国の業者団体、BACTAの子会社、ATE社が企画、運営している。

ATE社によると、今回ATEIには八・二%増の二百七十八社、ICEには一五・一%増の九十九社、LPASには一・二%減の八十社が出展。全部で七・八%増の四百五十七社が出展した。うち英国以外からは一八・七%増の二百十六社で、内わけはATEIが三〇・三%増の百十六社、ICEが二二・〇%増の七十二社、LPASが一七・六%減の三十四社。

業者のみのトレードオンリー方式で、登録入場者数は一〇・〇%減の一万九千百七十三人。九一年以来増加傾向にあり、九八年から二万人を超えていたので、ブレーキがかかったことになる。ATEIは米国IAAPAに次ぐ登録入場者数を誇っており、変則的な日本の展示会とは比べようがないとされる。

入場者の内わけは、英国内からが七・三%減の一万二千九十四人(全体の六三%)、外国からが一三・一%減の七千七十九人。海外からは百四ヵ国から来場、スペイン、オランダ、イタリア、米国、フランス、ドイツ、ベルギー、スウェーデン、アイルランド、オーストリア、ギリシャの十二ヵ国がそれぞれ二百人以上訪れた。日本からは二九・八%減の四十人だった。

その他東南アジアからは台湾三十五人、韓国十九人、香港十八人、シンガポール十五人となっている。国別で見た場合、増えたのはオーストリア、ロシア、イスラエル、南アフリカ、ポーランド、ラトビアなどで、それぞれの市場を反映するものとなっている。

ATE社のピーター・ラスブリッジ社長は「登録入場者の減少は欧州遊技機市場を反映するもので、ある程度予想していた。しかし展示会で最も大事なのは量より質であり、そのための努力を疎かにすべきでない」と語っている。ただし、ATEIの場合は、日本や米国と市場の構造が大きく異なる点に注目しなければならない。

英国では現金がペイアウトされるリール式スロットマシンで、一回の賭け金が三十ペンス以下、最大払い出しが十五ポンドというAWP(アミューズメント・ウィズ・プライズ)機が市場の主流を占めている。さらに、これより射幸性の高いクラブマシン、やや低いSWP機を含め、ゲーミング機が市場の八割を占めているのである。従って英国のゲーム場も同じことで、これらゲーミング機の設置されているところには年少者は入場できない。英国と同じような例はドイツ、オランダ、スペインなど。

ATEI
25, 26, 27 JANUARY 2000
EARLS COURT LONDON

ATEI'00のセガ社ゾーン(上)とナムコ欧州グループの小間

AMゲーム機は、FECのようにゲーミング機のないロケーションもあるが、多くはゲーミング機設置の射幸遊技場に置かれている。このためAMゲーム機は、英国など射幸遊技場が主な国々では、市場がそれほど大きくない。

それでもATEIには毎年AMゲーム機の新作が披露されるのは、この展示会が各国のバイヤーの集まりやすい国際展として成長してきたためである。これに出品すれば世界中の主な業者が直接その製品を知ることができる、というわけだ。しかもATEIは優秀なスタッフによって企画、運営されており、広報(宣伝ではない)もしっかりしている。

ATEIでも英国などの市場を反映して、AWP機などのゲーミング機がほとんど大部分を占める。それ以外にTVゲーム機、リデムプションゲーム機、ノベリティゲーム機、プールテーブル、ジュークボックス、パーツなどが出品されるが、これらは全体のわずかな部分しかない。

TVゲーム機は日米のメーカー系が主力を占めている。ナムコ・ヨーロッパ社は「ワールドキックス」など新作を紹介した。サッカーボールを蹴るゲームでは他に、スペインのガエルコ社が「フットボールパワー」を披露した。ナムコ子会社のブレントレジャー社が、販売会社としてこのガエルコ製品を扱う。

セガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社は、「18ホイーラー」、「マリンフィッシング」などの新作を紹介した。ディスレジャー社を整理中で、そのブースもセガ製品で埋めた。売却したディスレジャー社AWP機部門は別のブースとなった。

コナミ・アミューズメント・オブ・ヨーロッパ社は「ダンシングステージ・ユーロミックス」、「GTIクラブ2」、「サイレントスコープ2」など新作を披露した。

米国アタリゲームズ社のブースでは、親会社ミッドウェー社のゴルフゲーム「スキンズゲーム」などが披露された。イタリアのジェビン社は、SNKの「ネオジオ」ソフトなどを紹介した。

英国の有力ディストリビューターのひとつ、エレクトロコイン社は、タイトー「ランディングハイジャパン」、カプコン「スポーン」など紹介した。また今や唯一のフリッパーメーカーとなったスターン社フリッパーの新作「ストライカー・エキストリーム」や、タイトー「まわすんだー!!」などのノベリティ機も出品した。

硬貨処理で知られる旭精工のアサヒセイコー・ヨーロッパ社は例年どおり出展。また中古機輸出のママトップが出展した。

映像シミュレーターでは米国マックスフライト社が、「マックスジラ・トラック」などを、英国キャンバー社が「モーフィスSP」などを、トムソン社が「ベンチュラーS2ie」を出品した。

リデムプションゲーム機、ノベリティゲーム機、そして英国特有のマネープッシャーもいくつか出品された。スペインのオペールビデオ社は、TV画面を見ながらパンチする「パンチ2000」を披露し、注目された。パンチするたびにプレイヤーの顔写真はデフォルメされていくというのがタイトー製品にあったが、これは四種類の顔写真をゲーム終了後、シールとして出すのがみそ。

ATEI、AOUエキスポの後、米国のASI(三月二十九-三十一日、ラスベガス)でどれほどの新作が出品されるかが注目される。

ガエルコ社「フットボールパワー」

ATEI'00のコナミ欧州の小間(上)とイタリアのジェビン社の小間

話題のマシン

タイトー、新路線で電車運転
駆け込み乗車も
「電車でGO！3通勤編」

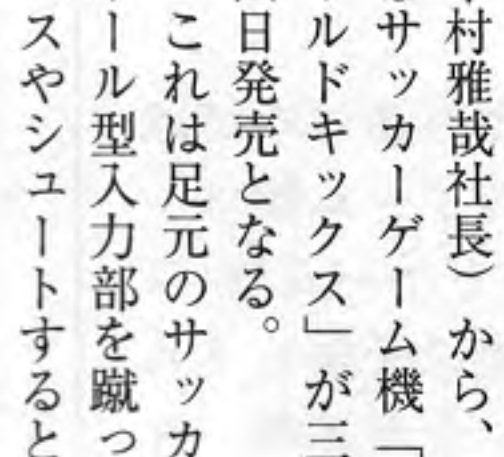
㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、CG電車運転ゲーム機「電車でGO！3通勤編」が三月上旬発売となった。

これはシリーズ四作目。関東の総武線（新宿↓秋葉原）と中央線（新宿↓東京）、近畿の山陽本線（神戸↓西明石）の五路線と車両を一新し新モードなどを追加したバージョンアップ版。基本的なルールは従来と同じ。

新路線は九州の鹿児島本線（二日市↓博多）と篠栗線（篠栗↓博多）で、それぞれ普通、快速、新快速など二－五種の車両（ディーゼル車も含め計十三車種）を用意。

またプレイする時刻をゲームでの発車時刻に反映するリアルモード、減点がなく一定区間を運転でき、コンティニューにより全区間の走行も可能な初心者向けファミリーモード、本格的な厳しい条件で運転する鉄人モードを追加した。また運転時間帯（朝、昼、夕方、夜）の選択もできる。停車時の駆け込み乗車によってダイヤが乱れるなどの演出も加わった。29ｲﾝﾁ型OP価格百二十四万円、50ｲﾝﾁ型百六十八万円。改造キットは29ｲﾝﾁ型四十三万円、50ｲﾝﾁ型四十四万円。

電車でGO！3通勤編

新操作方法のCGサッカーゲーム機
蹴ってシュート
ナムコ「ワールドキックス」SD、DX

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、CGサッカーゲーム機「ワールドキックス」が三月四日発売となる。

これは足元のサッカーボール型入力部を蹴ってパスやシュートするという新しい試みの操作方法を採り入れたのが大きな特徴。選手の移動はレバーで、操作選手の切り替えはボタンで行なう。

五人制サッカーゲームで、ゴールキーパー（オート）以外の四人の選手を操作する。操作している選手の足元に、そのプレイヤーの操作盤の色をリングで表示。足元のボールを蹴る力が強いと速いシュート、弱いと緩いパスが出る。一試合タイマー制でのトーナメント方式で進行。同点の場合はVゴールとなる。

四人用で二台通信対戦や協力プレイ可能。「ナオミ」基板使用。29ｲﾝﾁSD型価格百二十五万円、50ｲﾝﾁDX型百八十五万円。

ワールドキックス・SD（上）とDX

「アレック64」将棋ゲーム
CPUが早指し
エイブルから「五月陣戦3」

㈱セタ（本社東京、富士本淳社長）製TV将棋ゲーム機「五月陣戦（めいじんせん）3」が、㈱エイブルコーポレーションから一月二十七日発売となった。

これはシリーズ三作目で、コンピューター側の思考ルーチンを一新し思考時間数秒の早指しにするなどグレードアップ。

ステージが学園と未来のメトロポリスの二種類となり、それぞれ三人のギャルが登場。ギャルは十五歳の中学生から二十二歳の占い師まで六人いる。モードは二人勝ち抜き戦のイージーと、三人勝ち抜き戦のノーマルがある。持ち時間制で勝つと時間が加算。コンティニューも可能。「アレック64」ソフトでカセットOP価格五万四千円。マザー基板は八万八千円。

五月陣戦　3

エイティング／カプコン
敵の特性を利用
「グレート魔法大作戦」

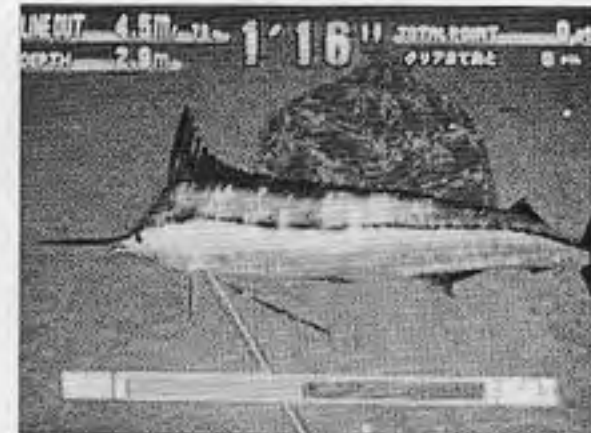
㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、「CPSⅡ」によるエイティング／ライジング製TVシューティングゲーム「グレート魔法大作戦」が二月十八日発売となった。

これは「魔法大作戦」シリーズ三作目となる縦画面、縦スクロールシューティングゲーム。「CPSⅡ」第三十弾。地底帝国軍の来襲を四人の戦士（選択）が迎撃するというもの。八方向レバーと二つ（ショットとボンバー）のボタンを操作。敵と自機に一定の特性を設定し、敵の特性に同調させると攻撃力が相殺され、逆の特性に切り替えると攻撃力がアップするというシステムを採用。入手ボムが自機の後部に連なり分かりやすく、二人同時プレイ時には共有できる。基板セットOP価格十四万八千円。

グレート魔法大作戦

話題のマシン

CG魚釣りシミュレーションゲーム機
海で巨大魚狙う
セガ社から「セガ・マリンフィッシング」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、「ナオミ」によるCG魚釣りゲーム機「セガ・マリンフィッシング」が三月中旬発売となる。

これは「ゲットバス」に続く同社釣りシミュレーションゲームの二作目で、海釣りのルアーフィッシングをモチーフにしたもの。映像と連動した備え付けのロッドを持ってリールの巻き取りなどを行なう。

海外の有名な釣り場を再現し、カジキやナポレオンフィッシュを釣る南海のサンゴ礁、シイラやカンパチを釣る深く広い沖、アオザメなどを釣る遠浅の三つのステージがある。魚は十種類以上で、ルアーは十六種類。一定得点以上でステージクリア。

初心者向けに、ロッドやルアーのアクション方法などを文字でその都度指示するモードもある。50ｲﾝﾁプロジェクター方式で標準価格二百二十二万五千円。

セガ・マリンフィッシング

ミッドウェー社／SNK
NBAとNFL
「スポーツステーション」基板

㈱SNK（本社大阪、高堂良彦社長）から、米国ミッドウェーゲームズ社製TVゲーム「スポーツステーション」が二月上旬発売となった。

これはCGバスケットボール「NBAショータイム」とCGアメフト「NFLブリッツ2000」の二種類のゲームを一つの基板に収めたもので、いずれかを選んでプレイできる。八方向レバーと三つのボタンを操作。

バスケットは米国NBA二十九チームから選択。実在選手五人とオリジナルキャラもいる。アメフトはNFL三十一チームから選択。最新データ使用。各タイマー制。一つの基板で二台通信、四人まで同時プレイ可能。基板キットOP価格三十六万円。

NBAショータイム

NFLブリッツ2000

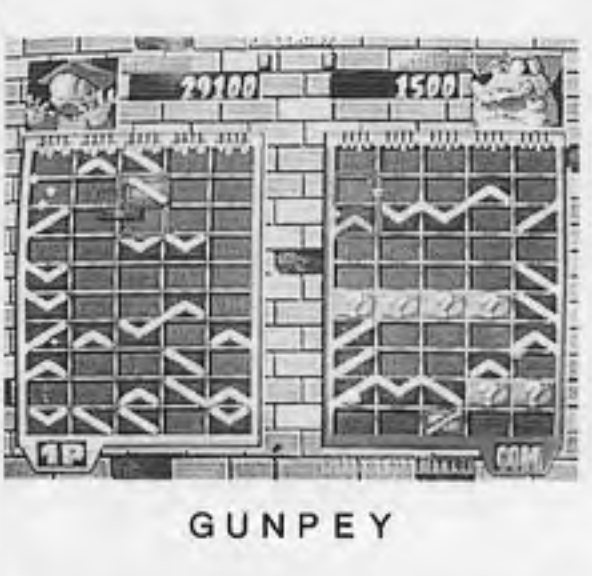
新DJ機「ビートマニアⅢ」
ペダルで効果音
コナミ「ⅡDXサードスタイル」も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、DJシミュレーションゲーム機「ビートマニアⅢ」が三月中旬発売となる。また「ビートマニアⅡDXサードスタイル」が二月二十四日発売となった。

「ビートマニアⅢ」は従来機のハードとソフトを一新したもの。大容量高速処理が可能な新システム基板、プレイヤーが成績データを記録できるフロッピーディスクドライブ、手持ちのヘッドホンが使えるジャック、流れる曲とプレイ音に十種類以上のエフェクトをかけられるフットペダルなどを採用し、本格的DJが楽しめる。価格百二十九万八千円。

「ⅡDXサードスタイル」は、七つの鍵盤使用モードに初心者向けを追加し、二人用での一人プレイモードを充実。曲は七十曲に増加。改造キット価格二十四万八千円。

ビートマニアⅡDX　3rdスタイル

ビートマニア　Ⅲ

TVパズルゲーム
線をつなぎ消す
バンプレスト「GUNPEY」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）から、TVパズルゲーム「GUNPEY（グンペイ）」が二月中旬発売となった。

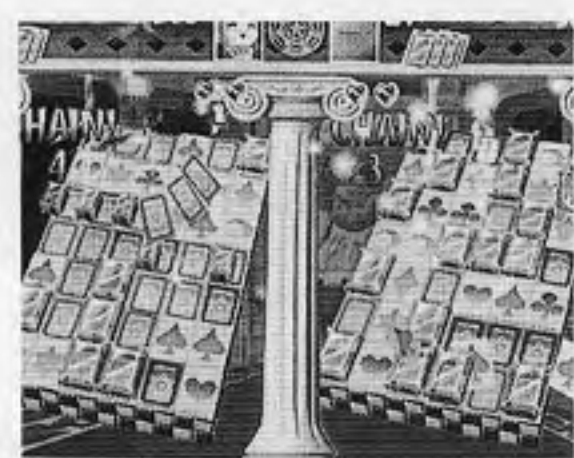
これは「ワンダースワン」用の同名ソフトを業務用化したもので、対戦モードでの攻撃方法の幅を広げ、コンピューター側の思考ルーチンを追加するなどグレードアップしている。四方向レバーと二つのボタンを操作。

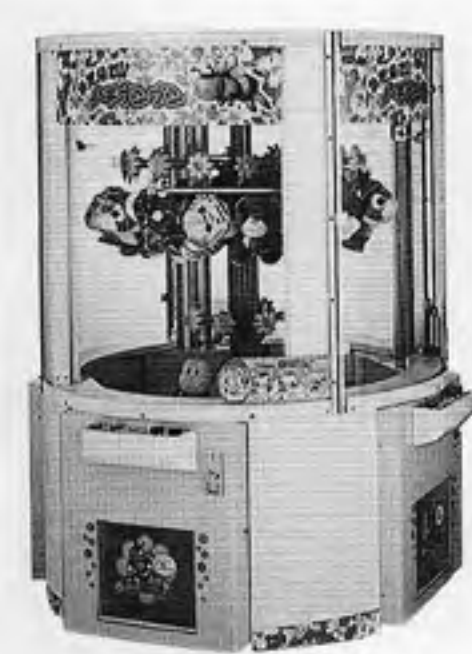
下からせり上がってくる線を描いたパネル（計四種類）の中で、カーソルを合わせた上下二枚を入れ替えながら線を結び、両端につながれば消える。二人またはコンピューターと対戦、一人プレイの三モードがある。基板OP価格十二万八千円。

GUNPEY

話題のマシン

（第591号～第596号）

タッチ・デ・ウノー！
能力をテストするミニゲーム機。タッチパネル方式。結果をプリントアウトする場合は最初に選択（ゲーム料金は２倍）。ＯＰ価格52万円。　【セガ社】No.596

フリップメイズ
「Ｇネット」第６弾。裏向けのカードをめくり同じマークを３つ以上揃えて消すＣＧパズル。ＧカードＯＰ価格10万８千円。　【モス／タイトー】No.596

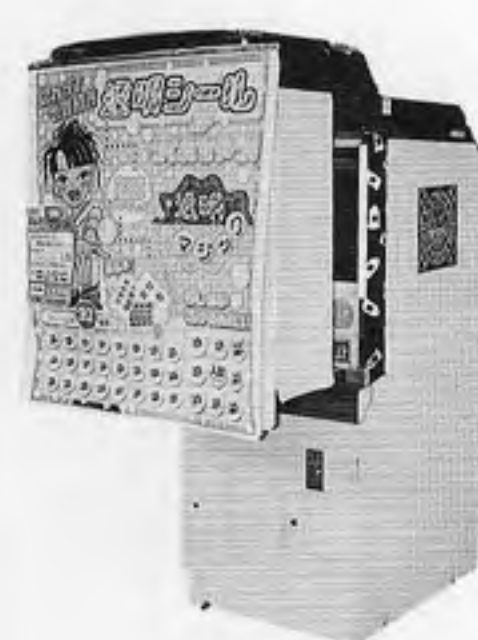
トイファイター
ＣＧ格闘ゲーム。宙に浮いて動く円形サークルの中でおもちゃのキャラ同士が戦う。「ナオミ」用ＲＯＭ基板キットＯＰ価格15万８千円。　【セガ社】No.596

お花畑だ!!ハチブンブン
４人用プライズマシン。ハチの針を伸ばし花心を回せば吊り下げ景品が落下。上下２段構成で別々に料金設定などが可能。ＯＰ価格88万円。　【ＳＮＫ】No.593

ドキドキアイス
プライズゲーム機。長いバーの柄を持ち、先端に取り付けた９個のカップに宙に舞うボールを入れていく。ＯＰ価格39万８千円。　【ＳＮＫ】No.592

つかんでポンポコ
プライズゲーム機。舞い上がるピンポン玉を手でつかんで、奥のタヌキの腹の中に放り込んでいくゲーム。ＯＰ価格49万８千円。　【こまや】No.591

クイック＆クラッシュ
１人用ガンゲーム機。合図と同時にホルダーから銃を抜き前方の標的を狙撃。最後にカップがリアルに砕け散るシールもある。価格88万円。　【ナムコ】No.591

原始島　2
ＴＶ横スクロールシューティングゲーム。武装ヘリで恐竜を倒し市民を救出する。「ネオジオ」カートリッジＯＰ価格６万９千円。　【夢工房／ＳＮＫ】No.596

ビートマニア　5 th MIX
ＴＶ音楽シミュレーションゲーム機。アニメ画像を一新。収録曲は前作の人気曲に新曲を加え40曲以上。価格68万円。改造キット27万円。　【コナミ】No.596

透明マジック
写真シールプリント機。透明シールに顔写真と絵柄（32種類）をプリントする。シールは４、８、16分割から選択。ＯＰ価格128万円。　【オムロン】No.593

トランプクラブ
写真付きトランプカード作成機。背景を選び顔と全身を撮影。プラスチックカードにラミネート加工を施す。価格155万円。　【メイクソフトウェア】No.592

ネイルモア
爪プリント機。選んだ絵柄をインクジェット方式で爪にプリントする。操作の前後に絵を定着させるコート液を爪に塗る。定価108万円。　【アトラス】No.592

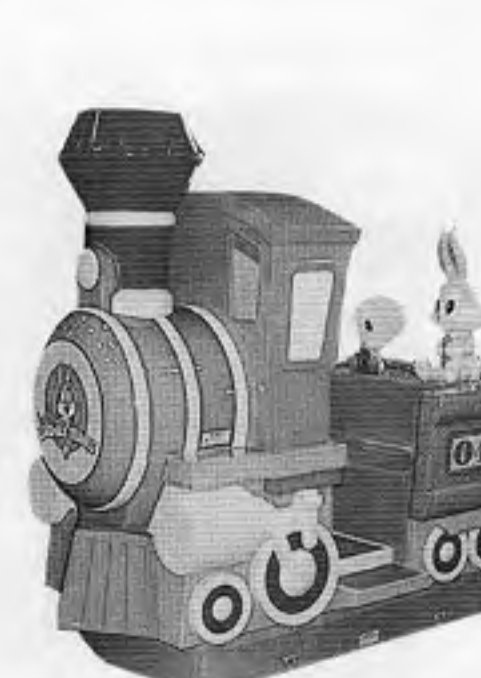
パンダちゃんの綿菓子機
綿菓子自販機。パンダが左手にハシを持ったデザイン。料金設定が可能なコントロール基板を同シリーズで初めて採用。定価49万８千円。　【友栄】No.591

ファンシーリフターエクセル
プライズマシン。スケルトンの景品リフトとその位置表示、ルーレットのスロー回転など新要素追加。ＯＰ価格91万５千円。　【カトウ製作所／ナムコ】No.594

でた目で勝負
プライズマシン。福引きのガラガラ抽選機をモチーフに、景品カプセルが入った箱をハンドルで回すゲーム。ＯＰ価格44万８千円。　【バンプレスト】No.594

くるりんらんどトーマス
定置回転式乗物機。シリーズ３作目。トーマスとパーシーのキャラをライド部に採用。ホープのＯＥＭ。２人乗りでＯＰ価格118万円。【バンプレスト】No.593

ポリス
バッテリーカー。警視庁の白バイをモチーフにしたデザイン。後部両サイドにパトライトを設置。走行音付き。１人乗りで価格45万円。　【日邦産業】No.593

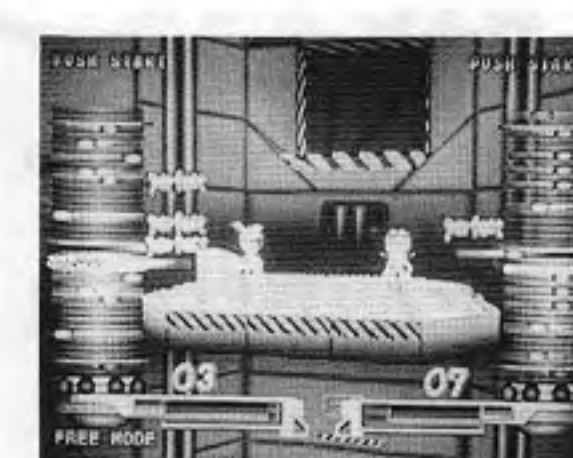
ピンギー
定置型乗物機。青いペンギンをデザインしたコンパクトな１人乗り。ボタンを押すと擬音が出る。作動時間90秒。価格34万８千円。　【日邦産業】No.591

ベビールーニーテューンズ・わいわいトレイン
定置型乗物機。盤面に転がるボールを受け取る遊び付き。２人乗りでＯＰ価格87万円。【ホープ／マイカルクリエイト】No.590

なぞなぞパオくん
定置型乗物機。ピンクのゾウをデザイン。ボタンで音声によるなぞなぞが出題され、擬音も出る。１人乗りで価格34万８千円。　【日邦産業】No.590

メガプリント
写真シールプリント機。Ａ５版シートに多彩な形のシールを印刷。フレームはインターネットでダウンロードできる。価格138万円。　【大平技研工業】No.593

総目録　No.110

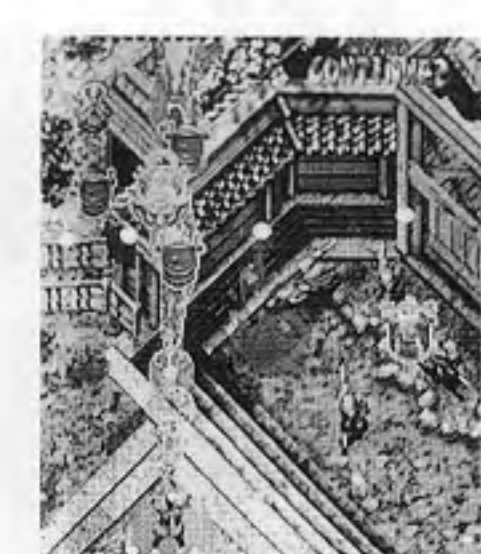
本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶ＴＶゲーム機❷アーケードゲーム機（プライズマシン、占い機を含む）、❸ＡＭ自販機、❹乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部前回からの繰り越しおよび次回へ繰り越し）

ギターフリークス 2nd MIX
ＴＶギターシミュレーションゲーム機第２弾。左利き用に画面指示の配置変更も可能。４種の音色が出せる。改造キット価格24万８千円。　【コナミ】No.591

バカバカパッション　2
ＣＧリズムアクションゲーム。音楽を一新。２人協力同時プレイなどを追加。「システム12」基板でＯＰ価格17万８千円。　【プロデュース／ナムコ】No.591

ハイドロサンダー
米国ミッドウェーゲームズ社製ＣＧボート走行ゲーム機。ユニークな分岐コースでジャンプなども駆使。ツインタイプＯＰ価格168万円。　【ＳＮＫ】No.591

ギタージャム
ＴＶギターゲーム機。実物大のエレキギターを持ち、実際と同じフレットを押さえストリングスイッチを弾く。２人用。ＯＰ価格99万８千円。【ナムコ】No.592

オーバキューン
ＴＶバラエティーガンゲーム機。コミカルなゴーストたちをやっつけていく。２人用。価格79万円。改造基板キットＯＰ価格20万８千円。　【ナムコ】No.592

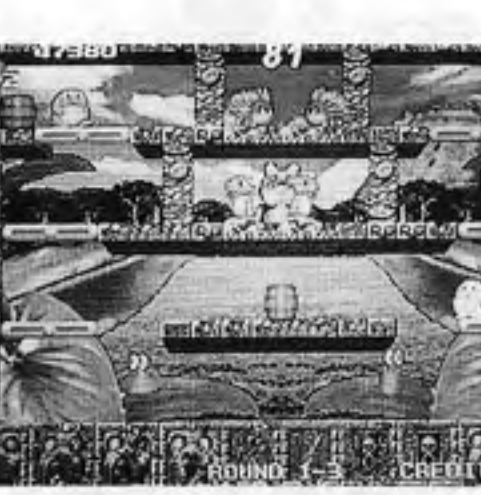
ザ･キング･オブ･ファイターズ 99
ＴＶ格闘ゲーム「ＫＯＦ」シリーズ６作目。援護キャラが加わり計４人対４人で戦う。「ネオジオ」カートリッジＯＰ価格16万９千円。　【ＳＮＫ】No.592

ぐわんげ
ＴＶシューティングゲーム。室町時代を舞台にキャラが歩いて進む。画面は縦と横へスクロール。基板ＯＰ価格17万８千円。　【ケイブ／アトラス】No.592

ストリートファイターＥＸ 2 プラス
ＣＧ格闘ゲーム「ＥＸ」シリーズ４作目。ゲームバランスを調整し新キャラ追加。「ＰＳ」基板使用でＯＰ価格20万８千円。　【アリカ／カプコン】No.591

ドラムマニア
ＴＶドラムシミュレーションゲーム機。２本のスティックを持って５つのドラムパッドを叩き、足でバスドラムのペダルを踏む。価格124万円。　【コナミ】No.591

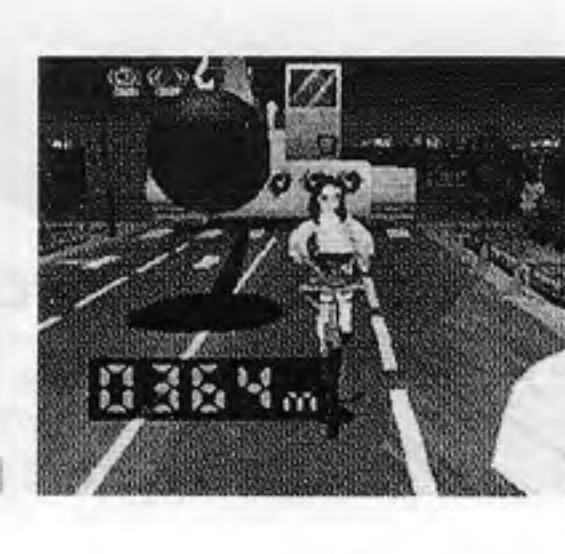
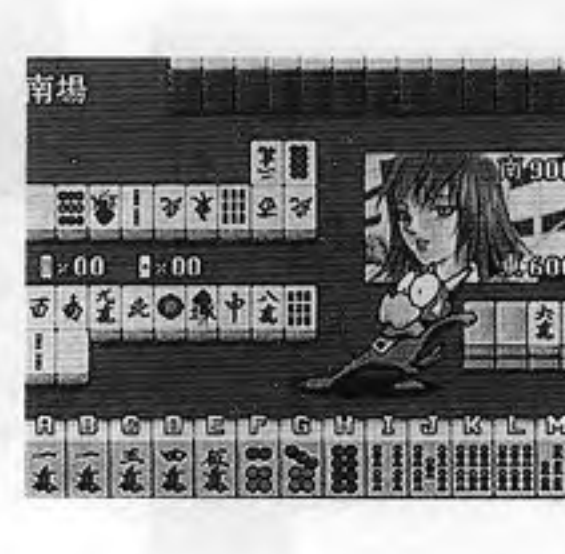
Ｆ355チャレンジ
ＣＧドライブシミュレーションゲーム機。フェラーリの走行をリアルに再現。走行データをプリントアウト。３画面。標準価格355万円。　【セガ社】No.594

バーチャストライカー 2 Ver.2000
ＣＧサッカーのシリーズ５作目。チームが32ヵ国に増え、フォーメーションも追加。「ナオミ」使用で基板キット標準価格32万２千５百円。　【セガ社】No.594

バスト・ア・ムーブ　2
ＴＶリズムアクションゲーム。操作に合わせキャラが躍る。「システム12」使用。専用操作盤付き基板キットＯＰ価格22万３千円。　【メトロ／ナムコ】No.593

人鳥流
ＴＶコミカルアクションゲーム。固定画面上の敵をペンギンのキャラが爆弾を投げながらやっつけていく。基板タイプで価格未定。　【日本システム】No.593

NBAショータイム＆NFLブリッツ99
米国ミッドウェー社製の同名バスケットとアメフトゲームを１つの基板に収め、切り替えて運営。３－４Ｐハーネス付き基板ＯＰ価格38万円。【ＳＮＫ】No.593

サイレントスコープ
１人用ＣＧガンゲーム機。ライフル銃の望遠スコープ（液晶画面）をのぞき込み、テロリストを探して狙撃。モードは３種類。価格114万円。　【コナミ】No.592

パワーショベルに乗ろう!!
同社同名機の50インチプロジェクター型。実践モードと、巨大鍋のカレーすくいなど非現実的モードから選択する。ＯＰ価格168万円。　【タイトー】No.596

とんでもクライシス！
「ＴＰＳシステム」第８弾。パニックがテーマの８種類のコミカルなミニゲームに挑戦。基板ＯＰ価格21万８千円。改造用サブ基板もある。【テクモ】No.596

対戦ホットギミック　3
ＴＶ麻雀ゲーム。ストーリーモードを追加し従来モードも一新。１つの基板で２画面通信または個別プレイが可能。基板ＯＰ価格17万８千円。　【彩京】No.594

ベイパーＴＲＸ
米国アタリゲームズ社製ＣＧ飛行レースゲーム機。バイク型シートにまたがって操縦桿を握り、峡谷などを疾走。２Ｐ型ＯＰ価格108万円。　【ＳＮＫ】No.594

パワーショベルに乗ろう!!
ＣＧショベル運転ゲーム機。レバー２本と２つのフットペダルを組み合わせ、本物と同じように操作。29インチ型でＯＰ価格124万円。　【タイトー】No.594

ロックントレッド
ＴＶ音楽ゲーム機。ペダルでドラム、ピックスイッチでギター、キーボード、ベースのうち選択した１種を演奏。ＯＰ価格79万８千円。　【ジャレコ】No.594

MARCH 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機――ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	パワースマッシュ（セガ社ナオミ） Virtua Tennis (Sega)	7.34
2	2	ミスタードリラー（ナムコ） Mr. Driller (Namco)	6.90
3	4	バーチャストライカー　2　バージョン2000（セガ社ナオミ） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.44
4	3	餓狼 － マーク・オブ・ザ・ウルブズ（ＳＮＫネオジオ） Garou - Mark of The Wolves (SNK)	6.00
5	7	パカパカパッション　スペシャル（プロデュース／ナムコ） Paca Paca Passion Special (Namco)	5.88
6	－	バーチャＮＢＡ（セガ社ナオミ） Virtua NBA (Sega)	5.67
7	9	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	5.55
8	5	ストライダー飛竜　2（カプコン） Strider 2 (Capcom)	5.46
9	－	デッド・オア・アライブ　2　ミレニアム（テクモ） Dead or Alive 2 Millenium (Tecmo)	5.36
10	8	バーチャストライカー　2　バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	5.32
11	10	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.31
12	11	ダイナマイトベースボール　99（セガ社ナオミ） Dynamite Baseball 99 (Sega)	5.30
13	14	おてなみ拝見（サクセス／タイトー） Otenami-Haiken* (Taito)	5.27
14	－	クレイジータクシー（セガ社ナオミ） Crazy Taxi (Sega)	5.11
15	13	ジョジョの奇妙な冒険・未来への遺産（カプコン） Jo Jo's Bizarre Adventure (Capcom)	5.10
16	－	ストライカーズ１９４５プラス（彩京／ＳＮＫネオジオ） Strikers 1945 Plus (Psikyo/SNK)	5.00
17	12	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick"Kairakuten"* (Psikyo)	4.93
18	15	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.76
19	19	ストライカーズ１９９９（彩京） Strikers 1999 (Psikyo)	4.70
20	16	対戦ホットギミック　3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.69
21	－	ＮＢＡプレイバイプレイ（コナミ） NBA Play By Play (Konami)	4.67
22	20	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.64
23	17	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '99 (SNK)	4.56
24	18	アイドル雀士スーチーパイ　Ⅲ（ジャレコ／セガ社ナオミ） Mahjong Soo-Chi-Pai Ⅲ* (Jaleco)	4.51
25	26	バーチャストライカー　2　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	4.50

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	サンバＤＥアミーゴ（セガ社） Samba DE Amigo (Sega)	8.79
2	－	１８ホイーラー（セガ社） Eighteen Wheeler (Sega)	7.56
3	3	ミリオンヒッツ（ナムコ） Million Hits (Namco)	7.55
4	－	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（セガ社） The Typing of The Dead (Sega)	7.50
5	12	ビートマニアコンプリートミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] Complete Mix (Konami)	7.38
6	2	ダンスダンスレボリューション・サードミックス（コナミ） Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 3rd Mix (Konami)	7.17
7	4	クライシスゾーン（ＳＤ／ＤＸ）(ナムコ) Crisis Zone (SD/DX)(Namco)	6.83
8	8	スリルドライブ（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）(コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.63
9	5	ブレイブファイヤーファイターズ（セガ社） Brave Fire Fighters (Sega)	6.50
10	9	サイレントスコープ（コナミ） Silent Scope (Konami)	6.32
11	7	ドラムマニア（コナミ） Drum Mania (Konami)	6.26
12	10	タイムクライシス　2（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.96
13	13	バトルギア（タイトー） Battle Gear (Taito)	5.94
14	16	タッチ・デ・ウノー！（セガ社） Touch de Uno！ (Sega)	5.92
15	14	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（ＤＸ／ＵＰ）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.81
16	－	ビートマニアⅡＤＸセカンドスタイル（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] Ⅱ 2nd Style (Konami)	5.75
17	11	ビートマニア・フィフスミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] 5th Mix (Konami)	5.63
18	21	パワーショベルに乗ろう！（タイトー） Power Excavator (Taito)	5.60

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	－	フォト＆シール・キララ（メイクソフトウェア） Photo & Seal Kilala (Make Software)	8.57
2	1	ピュアショット（オムロン） Pure Shot (Omron)	8.33
3	2	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.64
4	3	デカプリ（アイエムエス） Deka-Pri (IMS)	5.88
5	4	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	5.61
6	5	透明マジック（オムロン） Transparent Magic (Omron)	5.29
7	6	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	5.17

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.351

落穂拾い〈2〉

山川萬里

満州についての資料を調べている際に、まずその文体、知りたいことが実に順序よく出てくること、また絶妙な長短の具合など、その資料の著者、山室信一には波調があっているようで、それから後新しい著作が出るたびに追っかけをしている人の中の一人であるのだが、彼の言。

――おそらく、真の創造とは、その人の対象にさし向ける鋭い感受性によって芽生えた疑念を、決して手放すことなく、じっくりと醸成させつつ突き詰めていく愚直なまでの持続力からしか産み出されないのであろう。――

ひとつのテーマについて、分担者をきめてなされる所謂共同研究が全然面白くないのは、このじっくりと醸成のところで問題になってしまう。共同研究はじっくりと醸成されていないから深みに欠けた味も素っ気もない読後感しか残さない。

もう欧米に追いつき追い越せの時代ではない。しっかりと自分の足元を確め、じっくりと醸成醗酵した論文、随筆、型はどんなスタイルでもいいがまったりした味のものを読みたいものだ。

気に懸ることを追求しながら（これは心理的な動きで見る限り、好きな異性をおもい続けるのと全く同じことだ）、生きていることの殆んどすべてがその気掛りなことに収斂してゆくようにして著された作品はもちろんスケールが大きいものもあれば小さいものもあるが、どちらにしても読者の期待を裏切るということが殆んどない。

長部日出雄著『反時代的教養主義のすすめ』もそういう著作であるといえば長部さんは照れてしまうのかもしれないが、長部さんが高校生時代から温めていた気がかりな問題について、還暦を過ぎる頃になり一応あれはこういうふうに考えられるのではないかと、それまでの色々なああでもない、こうでもない、或いはああでもある、こうでもあるとの紆余曲折を踏まえての現在における通過点を報告している。

ＴＶをつけても出てくる顔は下品な悪相が多くてＴＶを見たくない気分に浸っているのだが、本についても年間の新刊の出版点数が六万五千点を越えるという新記録を達成しているのに、何処の本屋にいっても即現世利益に結びつくような本ばかりがうず堆く積まれていて厭気がさす。本屋の店頭も下品になった。

識者にいわすと――今の時代は共通の価値観を喪失し、新しい枠組の再構築は迷走している最中である――本の数だけ価値観があるということになる。極端なものいいになってしまうのかもしれないが、六万五千もの下らぬ価値観には到底つきあいかねる。

そういう時代に翻弄されるかのようにして昨年亡くなった武満徹の遺著『サイレント・ガーデン』にこんな文章が載っている。

――いまは、殆ど、ことばというものは滅びかけている。音も死んでいる。いや両者共に人間が殺してしまった。マルチメディアだ、情報だと言いながら、人間的な交信、照応、考えたり、いろいろな意味がはいりこむことばや音の容量、余裕、詩のこころはなにもない。荒廃した社会になってしまった――

そういう時代だからこそ長部さんは『反時代的教養主義のすすめ』を著したのだろう。

その中に――やっぱりカントが一番偉い――という項目があり、以前から哲学の研究者としては私も西の雄鷲田清一、東の雄中島義道として注目している。中島義道の引用からごく具体的にカントの日常生活の描写をはじめて、カントの「純粋理性批判」「実践理性批判」を経、「永遠平和のために」が構築される過程を手にとるように分り易く、血が通った具体的な説明がすすめられている。

――と感心しているところへ、岩波書店が今年からカント全集の配本を始めるという大きな広告を日刊紙で見て、時代の先の大きな流れを常に誤まらずに読みこなしている、長部さんの読みに再度感嘆することになる。

トーマス・マンは「自分は自分を描くことによって自分が生きている時代の象徴になり得ると思う」と述べていて、私もまったくその通りだという感懐をえているのだが、長部さんも多分それに似た手応えを感じているのに違いない。

――本州北端の地の新制高校生であったころの当方は、ほとんど理解できないのにわかるふりをして、デカルトやパスカルや西田幾多郎を小脇に挟み、また流行の思想であったサルトルにかぶれ、実存の苦悩に打ち拉がれた渋面を顎までかかる長髪で覆い隠す風を装い、蹌踉とした足どりで前かがみに城下の町を徘徊していたものである――

この長髪はビートルズ以降流行した長髪ではなくて（佐藤栄作までがビートルズの長髪の真似をしたのは愛嬌だった）、戦前からの旧制高校生による日本独特のファッション弊衣破帽からはみ出させていた長髪が尾を引いていたものであろう。

吉田秀和は若い頃中原中也のスタイルに影響され、あのおかま帽をかぶって街を歩きまわったというが、旧制高校時代の教養を知識としてだけではなくてスタイルにまでわたって長部少年を魅惑させたものは、弘前高校の哲学研究クラブにあったようである。

当時の新制高校はまだ新制大学との区分がはっきりと固定化されていなくて私が通学していた高校でも教師がしょっちゅう新制大学との間を行ったり来たりしていた。また進学についても同様でまったく自由で、クラスで最下位の成績であった人が立派な医者になっている。今のように偏差値という妖怪にふりまわされている子供たちは可哀そうだ。

そういう戦後殆んど直後の混乱した状況下で、弘前高校の哲学研究クラブは東哲、西哲それぞれ秀れた先生が顧問教師になり、周りはがらんとした放課後の教室で、交互に哲学を講じていたという。

長部さんは几帳面だから、その後東哲にも西哲にも一貫して変らぬ情熱を持続して『反時代的教養主義のすすめ』を著した。

KDD, Capcom Develop Game Network System

KDD Corp., Tokyo, a major telecommunication company, announced on January 25 that it will make the innovative network video game system "Matching Service" available for general users from March. The system, which came about as the result of a proposal made to KDD by Capcom Co., Ltd., Osaka, enables players to play against each other while using Capcom's game "Marvel vs Capcom" on Sega's home video console "Dream Cast."

KDD has newly added the "Matching Service" to its existing "Data-On Demand Service". When players connect their videos to Capcom's server, the "Matching Service" system automatically finds a competitor for them. Additionally since game data reaches the competitors in only less than 70 milliseconds, the players can enjoy matching comparable to that between games linked by the cable.

Although players must pay fees for connection to the nearest access point, the fees are said to be about ¥60 per 5 minutes of one game play. Videos which can be used for this system are "Marvel vs Capcom", "Power Stone 2" (to be shipped this spring), "SNK vs Capcom", and "Street Fighter III 3rd Strike" (to be shipped within this year). All these are fighting games for the "Dream Cast."

Capcom has pursued the "network business" as one of its major targets since 1999. Now that it has become possible to use KDD's telecommunication service, Capcom explains that it intends to expand its business in areas other than fighting videos. Although video game manufacturers other than Capcom can also use KDD's service, no other companies have so far announced their intention to do so.

According to Sega, since Isao, CSK/Sega Group's network service company, has already configured a network game server system for the "Dreamcast", players can enjoy "matching" using the game "Virtua On" (about ¥10 per 1 minute). Matching games of both Capcom and Sega can be enjoyed by players who are far away from each other, provided both are connected to telephone lines.

Video Game Div. Earns For Sony

Sony Corp., Tokyo, announced on January 26 the results for its fiscal third quarter ended December 31, 1999. According to it, the home video game division which has so far been the largest source of income, dropped to be the second largest behind electronics products. This is attributable to decreased "Play Station" (PS) shipments given the impending launch of "Play Station 2" (PS2) on March 4 in Japan.

The revenue from home video games in the third quarter was ¥240,332 million, down 23.5% from the same quarter a year ago, and the operating income was ¥57,540 million, down 26.7%. These results are partly attributable to the foreign exchange situation. When the rate in the same quarter a year ago is applied, the corresponding figures respectively are minus 12% and plus 4%.

With 6,610,000 units of "PS" being shipped in the third quarter (vs 7,560,000 units in the same quarter a year ago), the cumulative total shipments amounted to 71,820,000 units. As for game software, 82 million sets (vs 84 million sets in the same quarter a year ago) were shipped, thus bringing the cumulative total to 592 million sets (including software produced by other companies).

FTC Raids Aruze Offices

The Fair Trade Commission (FTC) inspected ten locations of Aruze Corp., Tokyo, on February 3, including its head and branch offices, on suspicion of violating the Antitrust Law. Aruze is suspected of forcing buyers of its hit pachinko-style slot machine (pachi-slot) "Ohanabi" to also buy older products. Since its shipment in November 1999, "Ohanabi" has been such a hit that supply cannot keep up with demand.

Commenting on the FTC investigation, Aruze originally explained that it did not have any old machines in stock and there was no basis for the FTC's suspicions. On February 17, however, it retracted and said that a few of its more than 350 salesmen may have uttered words suggesting tied sales of older products. It said it would take care that this would not happen again.

Taito Revises Forecast Down

Taito Corp., Tokyo, revised its fiscal year results downward on February 18. The post-revision forecast of non-consolidated results for the fiscal year ending March 31 shows ¥62,000 million in revenue (¥64,000 million in the forecast of November 1999), and ¥4,700 million in net loss (¥3,300 million).

According to Taito, although arcade operation income will fall due to overall weak consumption in the economy, income from newly established large-scale arcades will increase, thus covering the arcade operation income drop somewhat. In order to dispose of about ¥2,000 million of home karaoke inventories and about ¥1,000 million of photo sticker machine inventories, Taito's fiscal year results are forecast to incur a deficit. Furthermore, Taito was forced to add about ¥200 million in home video game inventory, and about ¥200 million in coin-op karaoke inventory. Thus, although this means the company's decifit margin will increase, its management wil be put on a sounder footing.

Sega Sells Deith Leisure

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, explained that it closed its subsidiary Deith Leisure Ltd., London, at the end of January, and will consolidate its coin-op amusement business in Europe at its subsidiary Sega Amusements Europe Ltd., London. As a result, Sega Amusement Europe becomes the central distributor dealing in Sega products in Europe. Also, now the only arcades being operated by Sega in Europe are those at Disneyland Paris.

After buying out Deith Leisure in December 1990 and DWK in January 1992, Sega has formed many sales subsidiaries within Europe. It has, however, decided to liquidate all these, and closed Premier Loisir France within 1999.

On this occasion, Sega sold the company name "Deith Leisure" and its AWP-machine business to Cirsa, Spain, and also sold the spare parts division to Suzu, Netherlands. It also stopped selling the products of Midway Games, USA. Along with these developments, chairman Bob Deith left the company at the end of January.

Although Sega still owns JPM Group, the AWP machine manufacturer, its future is unclear. However, since Sega explains that it will "dispose of sections which are not core businesses," in conjunction with the liquidation of Deith Leisure, it is expected that it will also dispose of JPM Group in the future.

Concerning the arcades operations businesses of Sega Operations UK and Sega ATP Europe, it parted with "Sega World Trocadero" in September 1999, and also sold another nine arcades. As a result, only the arcades attached to Disneyland Paris remain.

Visco Authorized

The Kyoto District Court authorized the composition plan to Visco Games Corp., Tokyo (registered in Kyoto) on January 21. Under the terms of the agreement, Visco's creditors agree to give up 70% of money owed to them by Visco with the remaining 30% to be paid back to them over the next ten years. In the meantime, Visco will continue to operate its business.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress.co.jp/

TAITO G NET システム 第8弾

本格派! 縦画面・縦スクロールシューティング!

そして今、シューティングは常識を超える。

PSYVARIAR -MEDIUM UNIT-

サイヴァリア

難易度の高い面をクリアするために、敵の弾を自ら被弾させることによって経験値をアップさせるという前代未聞のシステム。
まさに自爆スレスレ、自機の中心にヒットさせず、いかにかすらせるかが最大のカギとなる!

TAITONET　開発元 SUCCESS

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

GM販売部／〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉250　TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649